

# Tombi



Was kommt jetzt? Um die Schweinewache in die Falle zu locken, braucht "Tombi" Eure Hilfe.



Als in der Welt von „Tombi“ die siebenköpfige „Koma“-Schweinewache auftaucht, ist es vorbei mit Friede, Freude, Eierkuchen: Die Ferkel unterjochen die eingeschüchterten Bewohner mit böseren Flüchen. Ihrer finsternen Magie fällt auch der junge Urwaldbursche Tombi zum Opfer, die Schweine-Patrouille mopst dem Helden sein wertvolles Goldarmband. Tombi kann das natürlich nicht hinnehmen. Darum zieht er los, um sein Kleinod zurückzuholen und den Rüsseltieren das Handwerk zu legen. Zu Beginn des Abenteuers trägt Euer muskulöser Held einen Morgenstern als Waffe, meist schlägt er aber mit seiner gefürchteten Beißsackattacke zu: Dazu springt Ihr auf ein ahnungsloses Opfer, schnappt herzhaft zu und schleudert den Bösewicht mit einem weiteren Knopfdruck weit von Euch. Tombi hat noch mehr urige Talente: Steht ihm eine Wand im Weg, klammert er sich wie eine



Mutierte Riesenblumen im Pilzwald: Die Flora jammert und lacht, daß Euch Sehen und Hören vergeht: Nur wenn Ihr den Heilpils findet, werdet Ihr nicht davon angesteckt.

Klette daran fest und kraxelt hoch. Herabhängende Äste nutzt er für seine Trapezkünste und katapultiert sich so mit genug Schwung nach oben. Auf der Suche nach der „Koma“-Bande findet Ihr viele Truhen mit wertvollen Extras: Neben wirkungsvolleren Waffen wie einem Bumerang ergattert Tombi auch neue Klamotten, u.a. eine windschnittige Hose, mit der er schneller laufen kann. Besondere Truhen verleihen ihm sogar die Antrittsschnelligkeit wilder Tiere oder enthalten magische Gegenstände: Die wundersamen barmherzigen Flügel\* erlauben es Euch, in Windeseile an andere, bereits besuchte Orte zu teleportieren, mit dem „Feuer-Edelstein“ dagegen attackiert Tombi als lebende Fackel anstürmende Gegner.

Erwischt Euch ein Unhold, ist Euer Abenteuer noch nicht vorbei: Tombi verliert erst nach vier Feindkontakten eines seiner drei Leben. Nachschub findet Ihr in entlegenen Winkeln oder durch das Lösen besonders kniffliger Rätsel.



Im Bacchus-Dorf unterhaltet Ihr Euch mit den Einwohnern: Unter den übergroßen Hütten verbergen sie ihre Mäusegehalt.

## "Das Videospiel ist ein

### Interview mit Tokuro Fujiwara

Obwohl über die Hälfte aller Videospiele aus Japan kommt, kennt die fernöstlichen Kreativen hierzulande keiner. Daß es neben Shigeru Miyamoto noch andere helle Köpfe mit langer Erfolgsgeschichte gibt, zeigt der Blick in japanische Magazine: Statt Molyneux, Romero und Perry geben hier die Stars aus dem Sony-, Sega- und Nintendo-Mutterland bereitwillig Interviews. Unter den hunderten von Programmierern, Designern und Produzenten bei Namco, Square & Co. ist Tokuro Fujiwara einer der besten und bekanntesten.

Fujiwara wurde 1961 geboren und betrat als 21-jähriger Grafiker bei Konami das Videospiele-Business. Schnell

wechselte er vom Art-Department in die Automatenabteilung, wo er mit "Pooyan" eines der schönsten Spiele der frühen 80er-Jahre schuf. Niedliche Schweine spielten hier die Hauptrolle – diesen Tieren ist auch Tombi\* gewidmet. 1983 stieß Fujiwara zur neuen Firma Capcom, deren erstem Automaten er Grafik und Konzept spendierte. Mit "Ghosts'n Goblins" zeichnete er 1985 für eines der bekanntesten Capcom-Spiele verantwortlich, auch alle Nachfolger sowie die Nintendo-Varianten des Grusel-Jump'n'Runs entstanden unter Fujiwaras Führung.

Mit seinen Erfolgen als Designer begann die Karriere als Produzent: Bis 1996 hatte er für Capcom rund 60 Automaten- und Konsolen-Spiele produziert, u.a. "Street Fighter"-Versionen, "Breath of Fire", das Game-Boy-Spiel "Duck Tales" sowie "Resident Evil". Seine Arbeit als Projektleiter war erfolgreich, doch kreativ nicht befriedigend; Im Mai 1996 verließ Fujiwara seinen langjährigen Arbeitgeber, um mit "Whoopee Camp" ein eigenes Entwicklungsstudio zu gründen. MANIAC-Mitarbeiter Jörn Möller traf Tokuro Fujiwara (links mit "Tombi"-Skizzen).

Fujiwara-san, Ihr letztes großes Projekt war das Zombie-Spektakel "Resident

Evil". Was hat Sie dazu bewogen, jetzt mit "Tombi" ein Spiel für Kinder zu entwickeln? Fujiwara-San: Während der Arbeit an "Resident Evil" wurde mir bewußt, wie sehr Videospiele sich von ihrer ursprünglichen Idee als Spielzeug entfernt haben. Sie werden immer aufwendiger und ernsthafter. Dabei sollten Spiele eigentlich etwas Lustiges sein, womit auch Kinder Spaß haben können – solche Spiele gibt es kaum noch.

**Haben Sie etwa ein schlechtes Gewissen?** Nein, gar nicht. Mit "Resident Evil" bin ich bewußt an die Grenze gegangen und habe ein blutiges Horror-Spektakel gemacht – solche Spiele soll es weiterhin geben. Aber ich finde, besonders jüngere Spieler sollten zuerst die Erfahrung machen, das es bei Spielen um Spaß geht. Deshalb wollte ich ein sanftes Spiel machen; wie einen Traum. Danach kann man dann auch etwas kaltes, finsternes wie "RE" spielen. Gewalt in Spielen ist meiner Meinung nach kein Problem, solange die Spieler wissen, daß es nur ein Spiel ist. Dazu soll "Tombi" beitragen.

**Viele Spielhersteller bewegen sich zunehmend in Richtung 3D-Weiten und Film. Sie setzen mit "Tombi" auf ein eher traditionelles Jump'n'Run.**

Es ist interessant, die Stärken des Films einzusetzen, um Spiele spannender zu machen.







Tombi findet sich im stürmischen Gebirge in einer präkären Lage wieder: Oben lauern Stachelechsen, unten eine gefräßige Pflanze.

Geht Euch ein Leben verloren, beginnt Ihr wieder am Anfang des zuletzt betretenen Abschnittes, müßt aber bereits durchgeführte Aktionen nicht noch einmal wiederholen.

Meist durchquert Ihr horizontal scrollende Gegenden, in denen Ihr an besonderen Stellen durch einen herzhaften Sprung in die Ebene nach vorne oder hinten springen könnt. An manchen

Orten wird zugunsten der Übersichtlichkeit die Kameraperspektive gewechselt: In Dörfern seht Ihr Tombi z.B. in "Zelda"-Manier von schräg oben durch die Straßen laufen.

Immer wieder trifft Ihr auf hilfreiche Charaktere, die Euch in einem Gespräch

nützliche Hinweise verraten oder Eure Wunden heilen. Manche davon helfen Euch allerdings erst weiter, wenn Ihr für sie eine Aufgabe erledigt habt: Insgesamt 130 Rätsel sind in "Tombi" enthalten – mehr dazu im Interview. Habt ihr einen Auftrag erfüllt, bekommt Ihr „Abenteuer-Punkte“ gutgeschrieben: Einige Kisten lassen sich erst dann öffnen, wenn Ihr eine bestimmte Zahl Punkte erreicht habt.



Am "Platz der Barmherzigkeit" trifft Tombi auf Zwerge. Deren Brunnen braucht dringend frisches Wasser.



In den Lava-Höhlen kommt Ihr nur mit dem Entertaken weiter. Leider müßt Ihr die Kletterhilfe erst finden...

Tombis Reise beginnt im von übelge-lauten Schweinen besetzten „Dorf am Anfang“ und führt bis zum großen Showdown durch viele abwechslungsreiche Landschaften: Im herbstlichen „Wald der 100 Blumen“ stößt er auf eine Zwer-genkolonie und sucht nach verschwundenen Einwohnern, im „Berg des Phönix“ blasen ihn wilde Sturmböen in den Abgrund. Mutierte Riesenblumen und weinende Pilze bedrohen Euch im schaurigen Pilzwald, während im verfluchten „Dorf Bacchus“ die



Ganz oben seht Ihr Tombis vollgepackte Taschen, darunter ein Blick auf die Karte.

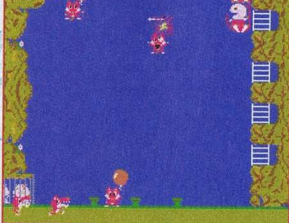


Gib den Schweinen Saures: Im Zwer-genwald schlägt Tombi die Patrouillen mit seinem Morgenstern in die Flucht.

## Produkt, keine Kunst!"

Aber lineare Handlung und Kino-Dramaturgie sind kein Patentrezept. Ein Film ist ein Film, Videospiele haben sich daneben etabliert, weil sie die Interaktion bieten. Ich sehe die Gefahr, daß das verloren geht, wenn man zu viele Filmentelemente aufnimmt. Bei etlichen Spielen muß man heute nur linear in eine Richtung gehen. Im Gegenteil dazu war die Designidee bei "Tombi", daß der Spieler sich relativ frei bewegt und schon beim Herumlaufen Spaß hat. Man muß nicht unbedingt etwas lösen.

**Können Sie ein Beispiel dafür geben?**  
"Tombi" ist ein Jump'n'Run mit Rollenspiel-Elementen. Man kommt voran, indem man kleine Abenteuer, "Events", findet und sie löst. Insgesamt haben wir mehr als 130 davon im Spiel versteckt. Einige muß man unbedingt lösen; so kann man z.B. erst dann durch den Nebel im zweiten Level, wenn man vorher einen Tornado gefangen hat. Viele Events entdeckt man eher zufällig beim Herumspringen. Wenn ich zum Beispiel auf eine Blume springe und den Blütenstaub herausschüttele, so daß er auf eine Schweine-Wache fällt, wird diese kleiner und man kann sie fangen. Daraus ergibt sich ein kleines Event. Will man das Spiel nur durchspielen, muß man solche Events nicht finden oder lösen. Sie machen aber einen wichtigen Teil des Spaßes aus, denn sie zeigen ei-



nem Geheimnisse über die Spielwelt. Und manchmal bekommt man Bonusgegenstände, wenn man besondere Events schafft.

**Die Art, wie die Pflanze abstürzt, wenn die Figur daraufspringt, oder wie der Wind den Nebel verweht, das ist sehr typisch für Ihre Spiele. Sie geben sich große Mühe mit den Details...**

Niedliche Details zeichnen schon die ersten Fujiwara-Spiele aus: "Ghost'n'Goblins", "Ghouls'n'Ghosts", "Pooyan".

Ich finde, daß man auch bei einfachen Aktionen schon beim Zusehen Spaß haben sollte. Springen ist ja eigentlich eine einfache Aktion: Man drückt einen Knopf, weil man z.B. einen Gegenstand erreichen möchte. Schafft man es, hat man sein Ziel erreicht. So lange der Spieler nur das Gefühl hat, auf Knöpfe zu drücken, hat er aber keinen Spaß. Deshalb mache ich meine Spiele so, daß man auch optisch erfährt, daß man sein Ziel erreicht hat. Deshalb federn zum Beispiel die Blumen nach, wenn man draufspringt.

**Solche Details konnte man schon vor 15 Jahren in einem ihrer ersten Spiele, "Ghost's'n'Goblins", bemerken.**

Ja, ich ging das Spieldesign schon immer gefühlsmäßig

an. Ich glaube, um ein Spiel interessant zu machen und den Spieler emotional zu berühren, muß man sich genau überlegen, was an einer Handlung Spaß macht. Ein Beispiel: Nehmen wir diese Visitenkarte. Wenn ich leicht auf diese Karte puste, bewegt sie sich nicht. Aber wenn ich feste blase, beginnt sie zu vibrieren, dann flattert sie davon. In Videospielen geben solche Details dem Spieler ein gutes Gefühl, deshalb baue ich das ein.

**Wie sind Sie dazu gekommen, Videospiele herzustellen?**

Mein erster Kontakt mit Videospielen war "Space Invaders". Aber die Möglichkeiten des Mediums habe ich erst entdeckt, als ich "Donkey Kong" sah. Die Arbeit von Shigeru Miyamoto bewunderte ich noch heute. Wie er bin ich von Haus aus Zeichner. Was mich an Automaten spielen reizte, war, daß man zusehen konnte, wie die Leute daran spielen, diese direkte Reaktion: Wer weiterspielen will, muß eine Münze einwerfen. Da sieht man, welche Spiele wirklich fesseln. Für einen Designer ist das ein Traum. Ich bin also auf Umwegen zum Spieldesign gekommen, aber ich entwerfe meine Spiele noch immer am Zeichentisch.

**Sie selbst programmieren nicht?**

Nein, ich bin Designer und Produzent. Ich denke mir Spiele aus und stelle dann ein



**"Tombi"**  
Ist kein reines  
Action-Adventure,  
sondern bekam  
einige Rollenspiel-  
Elemente verpaßt:  
Je nach Situation  
rüstet Ihr Euren  
Helden mit ande-  
ren Waffen und  
Klamotten aus,  
erfolgreiche  
Aufgaben und  
Kämpfe steigern  
seine Erfahrung-  
punkte und  
Fähigkeiten.



Tombi macht mit Hilfe des Feuer-Edelsteins den Vögeln der verwunschenen Villa Feuer unter den Federn

Gegen die moderne 3D-Konkurrenz wirkt „Tombi“ technisch etwas altbacken, doch die skurrile Japano-Optik ist so vollgestopft mit witzigen Figuren, daß ich darüber nicht nörgeln möchte. Auch spielerisch wagt Entwickler „Whoopee Camp“ keine großen Experimente, statt dessen wurde das alte Action-Adventure-Prinzip zeitgerecht aufpoliert: Durch die vielen abwechslungsreichen Mini-Aufgaben seid Ihr gespannt, was Euch wohl als nächstes erwartet: Mal wird präzise Joypad-Kontrolle von Euch verlangt, während andere Rätsel Eure grauen Zellen beanspruchen. Da Ihr nicht strikt an eine fixe Reihenfolge gebunden seid, könnt Ihr die umfangreichen Landschaften nach Herzenslust erforschen und Geheimnisse suchen. Wer eine starke Alternative zum Jump'n'Run-Einheitsbrei sucht, der liegt bei „Tombi“ goldrichtig.

**Andere Versionen**  
Umsetzungen sind nicht geplant, eine Fortsetzung ist aber bereits in Arbeit.

freundlichen Einwohner die Gestalt von Mäusen haben. Weiterhin erwartet Euch eine verwunschene Villa, die Euch mit zahlreichen Eingängen verwirrt, sowie der Dschungel mit seiner gefäßigen Fauna und hungrigen Kannibalen. Damit Ihr zwischendurch eine Pause einlegen könnt, läßt sich der Spielstand bequem an markierten Wegweisern in jedem Ort speichern. us



ULRICH STEPPBERGER

78%

SPIELSPASS

**TOMBI!**

HERSTELLER  
**SONY**

SYSTEM  
**PLAYSTATION**

ZIRKA - PREIS  
**100 MARK**

GRAFIK	SOUND
76%	65%

Traditionelles Action-Adventure im abgefahrenen Japano-Gewand. Großer Umfang und Abwechslung wecken den Forscherdrang.

Look bei der Übertragung in 3D zu halten, denn Polygone machen die Grafik eckig und schlichter. Deshalb diese Mischung.

**Wie lange haben Sie gebraucht, um Tombi auf der Playstation umzusetzen?**

Wir haben mit der ersten Sektion angefangen und daraus sowohl technisch als auch vom Ablauf das gesamte Spiel entwickelt. Das hat fast ein halbes Jahr gedauert. Das Problem war der Maßstab – wir wußten ja nicht, wie viel von der Welt wir in 3D auf den Bildschirm packen konnten. Nach insgesamt 15 Monaten Entwicklungszeit arbeiten wir an der europäischen Version. Dazu haben wir den Look verändert: Die Farben und Schatten sind kräftiger und sehen stärker nach CG aus. (Computer-Grafik, Anm. d. Red.)

**Warum?**

Wir haben das absichtlich betont, um den ausländischen Geschmack zu treffen. Unsere Partnerfirma in den USA, die die Übersetzungen anfertigt, verriet uns, daß man außerhalb Japans den sauberen CG-Look lieber mag. Im Gegenteil dazu mögen Japaner – vor allem Jüngere – die Farben nicht so kräftig sondern eher helle, weiche Töne.

**Empfinden Sie das nicht als eine Beeinträchtigung Ihres Stils?**

Videospiele sind in erster Linie nicht Kunst, sondern ein Produkt. Sie werden für Kunden produziert, die sie kaufen, um damit zu spielen und Spaß zu haben. Meine Spiele sind keine Ausnahme. Sie sind für die User gemacht, nicht für mich. Ich drücke mich aus, indem ich erkenne und berücksichtige, womit die Spieler Spaß haben können. Ich glaube, ein Spiel ist dann geglückt, wenn Interaktion zwischen dem, was wir Produzenten uns ausdenken und dem Spieler entsteht. In dem Punkt ist ein Spiel anders als ein Film oder ein Roman. Dort stehen die Produzenten im Mittelpunkt und erzählen ihre Geschichte. Aber beim Spiel muß der Spieler im Mittelpunkt stehen. Wenn das nicht gelingt, ist es nicht nur ein schlechtes, sondern gar kein Spiel. Wenn wir unsere Aussage zu stark machen und den

Leuten vorschreiben, wie sie was zu tun haben, werden sie darin beschränkt, Sympathie für das Spiel zu empfinden. Meine Spiele aber sollen Freiräume schaffen.

**Mußten Sie Whoopee Camp gründen, um Spiele wie "Tombi" zu schreiben?**

Das Problem bei Capcom war, daß mein Zuständigkeitsbereich wuchs und wuchs, so daß ich kaum mehr zu kreativer Arbeit kam. Ich war eigentlich kaum mehr Producer, sondern Manager. Dabei wollte ich eigentlich immer meine kreative Seite verfolgen und Spiele entwerfen. So wuchs der Wunsch, wieder von vorne zu beginnen und etwas zu produzieren, etwas aufzubauen. Bei Capcom hätte ich das vielleicht auch tun können, aber ich wollte es unter meinem eigenen Namen machen. 1996, im April, habe ich deshalb die Firma gegründet.

**Warum heißt die Firma Whoopee Camp?**

Wir haben uns für diesen Namen entschieden, um den Charakter der Firma und der Spiele auszudrücken. Der Name soll lustig und hell klingen.

**Heißt das, das wir in Zukunft nur freundliche Kinderspiele von Ihnen sehen werden?**

Nein, ich will mich nicht auf diese Art Spiele beschränken. „Tombi“ drückt sehr gut aus, was wir mit Whoopee Camp erreichen wollen. Das heißt aber nicht, daß wir nur Kinderspiele produzieren, sondern Spiele, die diesen lustigen, aufgeschlossenen Geist transportieren. Eine Eigenschaft meiner Spiele ist, daß sie um starke Charaktere aufgebaut sind. Es gibt andere Spiele, die eher wie Brettspiele funktionieren oder auf bestimmten Mechanismen basieren. So etwas kann ich nicht. Selbst wenn ich ein Sportspiel machen würde, wäre es keine Simulation dieser Sportart, sondern ich würde es um interessante Charaktere herum aufbauen, mit ihren eigenen Bewegungen und Geschichten. Selbst ein Spiel wie „Resident Evil“ arbeitet so. Und das wird auch so bleiben.

**Haben Sie schon konkrete Projekte über Tombi hinaus?**

Am zweiten Teil von Tombi arbeiten wir bereits. Auch er wird für die Playstation entwickelt. Darin möchte ich mehr 3D-Elemente, mehr optische 3D-Effekte einsetzen. Ein stark dreidimensionales Spiel ist schwierig zu zeichnen, aber ich halte es für wichtig, dieses Medium zu behalten, weil ich hier meine Ideen am besten ausdrücken kann. Mit einem anderen Spiel haben wir uns noch nicht auf eine Hardware festgelegt. Ich möchte das Format wählen, das am besten zu dem Spiel paßt. Dieses Spiel ist im Konzeptstatus, wir haben noch kein Projektteam dafür aufgestellt. Vermutlich werden wir im Sommer damit beginnen.

**Hat sich die Firmengründung bisher für Sie ausgezahlt?**

Nein, ich könnte vielleicht nicht reich, aber wohlhabend werden; wenn Tombi sich gut verkauft. Aber darum geht es mir nicht. Wenn ich Sicherheit und Wohlstand wollte, wäre ich bei Capcom geblieben. Ich bin hier, um meinen Traum zu verwirklichen. Natürlich hoffe ich, daß meine Spiele einträglich sein werden, aber nicht um jeden Preis. Ich will, daß die Leute meine Spiele mögen. Das ist der Lohn meiner Arbeit.



Team zusammen, das sie programmiert.

Die ersten zwei, drei Monate mache ich Notizen und kleine Scribbles. Darin verfestige ich eine Idee, ein Abbild des Spiels. Wenn ich dann eine Konzeptpapier schreibe, entdecke ich Probleme oder unklare Stellen. Das zwingt mich, das Spiel konkret durchzudenken. In der zweiten Phase beginne ich, Charaktere, Objekte und Hintergründe zu zeichnen.

**Ist es nicht umständlich, von einer Zeichnung auszugehen?**

Ich muß diese Zeichnungen machen, um meinen Mitarbeitern Ideen und Vorstellungen zu vermitteln. Wenn ich es nur aufschreibe, ist es schwer, sich das Spiel vorzustellen, die Nuancen und die Atmosphäre. Bei anderen Spielen male ich gröber, dynamischer, aber „Tombi“ lebt von der Originalität der kleinen Ideen. Deshalb habe ich alles genau gezeichnet. Das fertige Konzeptpapier wird dann Schritt für Schritt in seine Bestandteile zerlegt und in den Computer übertragen.

**Die Grafik von "Tombi" vereint Polygon-Darstellung und Bitmaps. Wieso?**

Das wichtigste bei diesem Spiel war für mich, daß der spezielle Touch der Charaktere und Hintergründe rüberkommt. Ich wollte, daß die Grafik im Spiel meinen Zeichnungen möglichst nahe ist. Zum Beispiel dieses Haus am Ende der ersten Area: Die Linien sind nicht gerade. Es war sehr schwierig, den handgezeichneten